RAMBO III™

AMSTRAD


ENGLISH


FRANÇAIS


DEUTSCH

ocean®

RAMBO III

SECTION 1

You are JOHN RAMBO, a veteran with a mission in Afghanistan. Your colleague Colonel Trautman has been captured by the Russians and is being tortured and held captive somewhere in the fort. Rambo's first job will be to locate and rescue him. Along the way you'll have the chance to rescue other Afghan prisoners and confront hoardes of enemy soldiers. Various objects can be found which will either help or hinder your progress.

LOADING

Place the rewound cassette in the cassette deck, type RUN" and then press ENTER key. Follow the instructions as they appear on screen. If there is a disk drive attached then type |TAPE then press ENTER key. Then type RUN" and press ENTER key.

(The | symbol is obtained by holding shift and pressing the @ key).

NOTE:

This loads in a number of ports, when you have completed your level follow on screen instructions to load in the next part.

DISK - CPC 464

Insert the program disk into the drive with the A side facing upwards. Type |DISC and press ENTER to make sure the machine can access the disk drive. Now type RUN" DISC and press ENTER the game will now load automatically.

DISK - CPC 664 6128

Insert the program disk into the drive with the A side facing upwards. Type |DISC and press RETURN to make sure the machine can access the disk drive. Now type RUN" DISC and press RETURN the game will now load automatically.

CONTROLS

One player game

The game is controlled by either Joystick or Keyboard.

KEYS

K	—	Pick up object/swap object with inventory
ENTER	—	Inventory screen
H	—	Change weapon
J	—	Scroll Inventory
L	—	Use object

The following keys are redefinable

Q	—	up
A	—	Down
O	—	Left
P	—	Right
Space	—	Fire
T	—	Pause — any key to restart

STATUS AND SCORING

The panel at the bottom of the screen contains, from left to right:-

Weapon and Ammunition status
Inventory
Score
Energy (face)

The weapon shown is the weapon Rambo is currently using. There are five weapons he can find:-

1. KNIFE (Rambo starts off using this)
2. ARROWS
3. EXPLOSIVE ARROWS
4. PISTOL AND SILENCER
5. MACHINE GUN

Rambo may carry all these weapons at once in the WEAPON INVENTORY. Use the H key to change the weapon, and the corresponding weapon will be displayed.

The KNIFE, ARROWS and the PISTOL (if used with the SILENCER) are all silent weapons and will not cause the ALARM to sound. The EXPLOSIVE ARROWS, MACHINE GUN and the PISTOL on its own,

will. Should the ALARM sound, then guards will be alerted to Rambo's whereabouts and will rush to attack him, making his job much harder. The alarm will die down shortly after he swaps to a silent weapon.

Rambo has a limited supply of ammunition for any weapon that he finds, except for the knife, which is only used for close combat. Ammunition left for the current weapon is displayed underneath the weapon box. Ammunition can be replenished by finding and using an AMMO BOX.

INVENTORY

The objects under the current score on the status panel show three of the objects Rambo is carrying. He may carry a maximum of ten at any one time. You may look at what else he is carrying by scrolling the Inventory left and right or by accessing the Inventory Screen. The Inventory Screen shows everything that Rambo is carrying along with its name. An object can be picked up by scrolling the Inventory until the left box is empty, placing Rambo next to the object and pressing the K key. The object will now appear in the Inventory in the panel. If there is an object in the box when you pick up another one, the objects will be swapped.

SCORE

Yours score is increased by shooting enemy soldiers.

Big bonuses can be obtained by finding and releasing Afghan prisoners, and rescuing Colonel Trautman.

ENERGY

The face/scull on the right hand side of the panel depicts Rambo ENERGY status. The greater the skull, the weaker he is. When the face has changed into a skull completely, Rambo will die.

OBJECTS

Objects will be scattered around the fort and in the compound.

These include:-

AMMO BOX, MEDICAL KIT, GLOW TUBE, UNIFORM, KEYS, SILENCER, RUBBER GLOVES, MINE DETECTOR AND BATTERY (FOUND SEPARATELY), INFRA-RED GOGGLES AND BATTERY (FOUND SEPARATELY), ANTI-PERSONNEL MINE.

These objects when picked up, will be displayed in the INVENTORY. To use an object, scroll it into the middle box in the panel and press the USE key. If it is expendable, e.g. an AMMO BOX, then it will disappear from the inventory. KEYS and other non-expendable items can be used over and over again.

HINTS AND TIPS

1. The guards will not take any notice of you provided you:-
    a. use a silent weapon.
    b. Don't walk directly into their line of sight.
    c. Don't walk into the Infra Red intruder detector beams.
    d. Don't set off any alarms.
2. In some rooms you may not need to shoot the guards if they do not notice you.
3. If in using a non-silent weapon, you have set off the alarm, then swap back to the silent one and the alarm will die down after a short period of time.
4. Rubber gloves make you immune to electric shocks.
5. Batteries are needed in order for some pieces of equipment to work.
6. If you are stuck, then try using one of the objects you are carrying.
7. Ammo boxes and medical kits do not have to be used at once, but can be saved for later, when needed.
8. Look out for switches on the walls.
9. To deactivate control boxes on walls they must be destroyed with explosive arrows.
10. Make a list of the rooms with objects in, so that you will know where to find them next time.

SECTION 2

Having rescued the Colonel, Rambo must make his escape from the

fort leaving the Colonel to rejoin the Afghan horsemen. He must make his way North, through enemy territory priming bombs that have been placed in critical locations in the fort's compound (the number which remain to be primed being displayed next to the current weapon icon). Once all bombs are primed, Rambo must find the helicopter prepared for flight in which to make his escape.

CONTROLS

Same as for section 1.

STATUS AND SCORING

Same as for Section 1

HINTS AND TIPS

1. All the guards are out to get you, so shoot first, ask their names afterwards.

SECTION 3

Rambo has taken control of a Russian tank and only has a short distance to reach the Afghanistan border, where he will be safe from the Russian onslaught. Unfortunately, the area has been alerted to his whereabouts and will be out in full force to give him a leaving reception he will not forget in a hurry. Rambo's mission is nearly over - the area must be cleared of invaders. Can one man defeat the might of a whole army ? it's up to you !

CONTROLS

Same as for Section 1

STATUS AND SCORING

Same as for section 1

PANEL DESCRIPTION

At the top of the screen is your score (on the left), and the time (on the right).

The panel contains, among other things:-

1. A Damage Counter
2. A Distance Counter - how far left to get to the border. (the numerical display at the top right of the screen).
3. A Gun Heat indicator - when indicator is full it will flash and gun will not fire.

HINTS AND TIPS

1. Fire in short bursts so that the gun will not overheat.
2. Destroy the tanks before they destroy you.
3. Shooting at a bunker as you approach it may kill anybody inside it, which will stop them from throwing grenades at you.

RAMBO III

THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ CAREFULLY THE INSTRUCTIONS FOR LOADING.

If for any reason you have difficulty in running the program and believe that the product is defective, please return it direct to:

Mr Yates, Ocean Software Limited, 6 Central Street, Manchester M25NS
Our quality control department will test the product any supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the produce will be returned to you at no charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

CREDITS

Programmed by Andrew Deakin
Graphics by Ivan Horn
Music and Sound Effects by Jonathan Dunn
Produced by D C Ward ©1988 Ocean Software Limited

RAMBO III
SECTION 1

Vous êtes JOHN RAMBO, un vétéran en mission en Afghanistan. Votre collègue, le colonel Trautman a été capturé par les Russes et ils le torturent et le tiennent prisonnier quelque part dans le camp. La première tâche de Rambo est de le localiser et de lui porter secours. Au fil du chemin, vous aurez l'occasion de porter secours à d'autres prisonniers Afghans et de confronter des hordes de soldats ennemis. Divers objets peuvent être trouvés, soit ils aideront, soit ils entraveront votre progrès.

CHARGEMENT

CPC 464

Mettez la cassette dans le lecteur de cassettes, tapez RUN" puis appuyez sur la touche ENTER. Suivez les instructions à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran. Si votre équipement comprend également un lecteur de disque, tapez alors |TAPE puis appuyez sur la touche ENTER.

(On obtient le symbole | en maintenant la touche majuscules et en pressant la touche @).

NOTE: — Le chargement se fait en plusieures parties. Lorsque vous avez fini un niveau, suivez les instructions sur l'écran pour charger le niveau suivant.

CPC664 6128

Branchez un magnétophone à cassettes approprié en vous assurant que les bons fils ont été connectés suivant les indications figurant dans le Manuel d'Instructions de l'Utilisateur. Mettez la cassette rembobinée dans le magnétophone et tapez |TAPE puis appuyez sur la touche ENTER. Ensuite, tapez RUN" et appuyez sur la touche ENTER.

NOTE: Le jeu entier se charge en une seule fois. Suivez les instructions sur l'écran.

DISQUETTE — CPC 464

Insérez la disquette du programme dans le lecteur, face A vers le haut. Tapez |DISC et appuyez sur ENTER afin de vous assurer que la machine peut avoir accès au lecteur de disquette. Tapez maintenant RUN"DISC, appuyez sur ENTER et le jeu se chargera automatiquement.

DISQUETTE — CPC 664 6128

Insérez la disquette du programme dans le lecteur, face A vers le haut. Tapez |DISC et appuyez sur ENTER afin de vous assurer que la machine peut avoir accès au lecteur de disquette. Tapez maintenant RUN"VICTORY et appuyez sur ENTER. Le jeu se chargera automatiquement.

CONTROLES

Le jeu se joue avec 1 joueur.

Le jeu se contrôle soit avec le levier, soit avec le clavier.

TOUCHES

K — ramasse un objet/échange un objet avec un de l'inventaire

ENTER — écran d'inventaire
H — change l'arme
J — fait défiler l'inventaire
L — utilise un objet

Les touches suivantes sont redéfinissables:
Q — vers le haut
A — vers le bas
O — à gauche
P — à droite
ESPACE — feu
T — pause — n'importe quelle touche pour recommencer

STATUT ET SCORES

Le panneau en bas de l'écran contient de gauche à droite:

Le point sur les armes et munitions

L'inventaire

Le score

L'énergie (tête)

L'arme affichée est celle que Rambo utilise actuellement. Il peut trouver cinq armes:

1. Poignard (Rambo commence en l'utilisant)
2. Des flèches
3. Des flèches explosives
4. Un révolver avec silencieux
5. Une mitrailleuse

Rambo a la possibilité de porter toutes ces armes à la fois dans L'INVENTAIRE D'ARMES. Utilisez la touche H pour changer l'arme de Rambo et l'arme correspondante sera affichée à l'écran.

Le POIGNARD, les FLECHES et le REVOLVER (si on l'utilise avec le silencieux) sont des armes silencieuses et ne déclencheront pas la sonnerie d'alarme. Les FLECHES EXPLOSIVES, MITRAILLEUSE et le REVOLVER seul la déclencheront. Si l'alarme est donnée, des gardes seront alertés, situeront Rambo et se précipiteront pour l'attaquer, rendant sa tâche bien plus difficile. La sonnerie s'arrêtera au bout d'un certain temps, une fois qu'il aura échangé son arme pour une silencieuse.

Rambo a une réserve de munitions limitée pour chaque arme qu'il trouve, sauf pour le poignard qu'il n'utilise qu'en combat corps à corps. Les munitions restantes pour l'arme actuelle sont affichées sous la case armes. Il peut se réapprovisionner en munitions en trouvant et en utilisant une BOITE AMMO.

INVENTAIRE

Les objets sous le score actuel sur le panneau statut montre trois des objets que Rambo porte. Il peut en porter dix à la fois maximum. Vous pouvez regarder ce qu'il porte d'autre en faisant défiler l'Inventaire de gauche à droite ou en accédant à l'écran Inventaire. L'écran Inventaire vous montre tous les objets que Rambo porte, avec leur nom. On peut ramasser un objet en faisant défiler l'Inventaire jusqu'à ce que la case gauche soit vide, en plaçant Rambo à côté de l'objet et en appuyant sur la touche K. L'objet va apparaître dans l'Inventaire, sur le panneau. Si un objet se trouve dans la case lorsque vous en ramassez un autre, les objets seront échangés.

SCORE

Vous augmentez votre score en abattant des soldats ennemis.

Vous pouvez obtenir des bonus importants en trouvant et en libérant des prisonniers Afghans et en portant secours au colonel Trautman.

ENERGIE

La tête/crâne à droite du panneau montre la situation énergétique de Rambo. Plus le crâne est grand, plus il est faible. Lorsque la tête se change entièrement en crâne, Rambo va mourir.

LES OBJETS

Des objets sont éparpillés autour du camp et dans l'enceinte. Ils comprennent:

UNE BOITE AMMO, UNE TROUSSE DE SECOURS, UN TUBE FLUORESCENT, UN UNIFORME, DES CLES, UN SILENCIEUX, DES GANTS EN CAOUTCHOUC, UN DETECTEUR DE MINES ET UNE BATTERIE (TROUVES SEPAREMENT), DES LUNETTES A INFRA-ROUGES ET UNE BATTERIE (TROUVES SEPAREMENT) ET UNE MENE ANTI-PERSONNEL.

Lorsqu'ils sont ramassés, ces objets sont affichés dans l'INVENTAIRE. POUR utiliser un des objets, faites le défiler sur le panneau jusque dans la case du milieu et appuyez sur la touche USE. S'il est non-réutilisable, par exemple la BOITE AMMO, il disparaîtra alors de l'inventaire. Vous pouvez vous resservir autant de fois que vous le désirez des clés, ainsi que des autres objets réutilisables.

CONSEILS UTILES

1. Les gardes ne vous remarqueront pas du moment que vous:
   a. utilisez une arme silencieuse.
   b. ne vous aventurez pas directement dans leur ligne de vision.
   c. ne traversez pas les rayons Infra-Rouges de détection d'intrus.
   d. ne déclenchez aucune alarme.
2. Dans certaines pièces, vous n'aurez pas forcément à abattre les gardes s'ils ne vous ont pas vus.
3. Si lors de l'utilisation d'une arme non-silencieuse vous avez déclenché l'alarme, changez-la pour une silencieuse et l'alarme s'arrêtera au bout d'un petit moment.
4. Les gants en caoutchouc vous immunisent contre les décharges électriques.
5. Des batteries sont nécessaires pour la marche de certaines pièces d'équipement.
6. Si vous êtes bloqué, essayez d'utiliser un des objets que vous portez.
7. Vous n'êtes pas obligé d'utiliser les boîtes ammo et les trousses de secours aussitôt et ,si besoin est, pouvez les conserver pour un usage ultérieur.
8. Gardez l'oeil ouvert pour des interrupteurs sur les murs.
9. Pour être déactivées, les boîtes de contrôle au mur doivent être détruites avec les flèches explosives.
10. Faites une liste des pièces avec des objets à l'intérieur afin de savoir où les trouver la prochaine fois.

SECTION 2

Après avoir secouru le colonel, Rambo doit s'évader du fort et laisser le colonel rejoindre les cavaliers Afghans. Il doit se diriger vers le nord, à travers le territoire ennemi, en amorçant des bombes placées à des endroits critiques dans l'enceinte du camp (les numéros restants à être amorcés étant affichés à côté de l'icône de l'arme actuelle). Une fois toutes les bombes amorcées, Rambo doit trouver l'hélicoptère prêt à voler dans lequel il doit s'échapper.

CONTROLES

Les mêmes que pour la section 1.

STATUT ET SCORES

Les mêmes que pour la section 1.

CONSEILS UTILES

1. Tous les gardes sont prêts à vous abattre, donc, tirez d'abord et demandez leur nom ensuite.

SECTION 3

Rambo a pris le contrôle d'un tank russe et n'a qu'une courte distance à parcourir avant d'atteindre la frontière Afghane où il sera à l'abri de l'offensive russe. Malheureusement, toute la région a été alertée de sa présence et va sortir en force pour lui donner une réception d'adieu qu'il n'est pas prêt d'oublier. La mission de Rambo est presque terminée — la région doit être débarrassée de ses envahisseurs. Un seul homme peut-il battre la puissance de toute une armée? Cela dépend de vous!

CONTROLES

Les mêmes que pour la section 1.

STATUT ET SCORES

Les mêmes que pour la section 1.

DESCRIPTION DU PANNEAU

En haut de l'écran se trouve votre score (à gauche), et l'heure (à droite).

Entre autres choses, le panneau contient:

1. Un compteur de dégâts
2. Un compteur de distance — combien reste avant d'atteindre la frontière. (l'affichage numérique en haut à droite de l'écran).
3. Un indicateur de chaleur d'arme — quand l'indicateur sera plein, il clignotera et l'arme à feu ne tirera plus.

CONSEILS UTILES

1. Tirez par rafales courtes afin de ne pas surchauffer votre arme.
2. Détruisez les tanks avant qu'ils ne vous détruisent.

3. Tirer sur un bunker comme vous l'approchez peut tuer tous ceux qui sont à l'intérieur, ce qui les empêchera de vous lancer des grenades.

RAMBO III

GENERIQUE

Programmation de Andrew Deakin
Graphiques de Ivan Horn
Musique et effets sonores de Jonathan Dunn
Production de D C Ward

ATTENTION, UTILISATEURS D'AMSTRAD

Les instructions de commande du clavier pour ce jeu sont destinées aux touches du clavier 'QWERTY'. Si l'Amstrad que vous possédez est du type 'AZERTY', les touches à utiliser seront celles situées de la même façon que les touches du clavier 'QWERTY'. (Voir diagramme ci-dessous).

QWERTY



AZERTY



EXEMPLE

Si les instructions données sont 'Q — Haut', la touche correspondante sur 'AZERTY' sera 'A'.

AMCHARGE

NOUVEAU ET DEMENT!!!

LE LOGICIEL DE TELECHARGEMENT "AMCHARGE" VOUS EST OFFERT AVEC CE LOGICIEL DES CENTAINES DE HITS POUR LE PRIX D'UNE COMMUNICATION SUR LE 3615!!!
Si vous avez un Minitel, il ne vous manque plus que le câble AMCHARGE, et vous pourrez acquérir des tas de logiciels dans des conditions très intéressantes, et même "louer" les dernières nouveautés.
Le système de téléchargement "AMCHARGE" vous permet de télécharger votre ordinateur avec les programmes offerts par le service Minitel "36 15 AMCHARGE". Il ne fonctionne qu'avec le câble spécial AMCHARGE que vous pouvez obtenir en renvoyant le coupon joint à la couverture de ce logiciel.
Le téléchargement consiste à transférer des programmes directement sur votre Amstrad CPC par l'intermédiaire de la ligne téléphonique et de votre Minitel. Les logiciels en vente se copieront automatiquement sur votre lecteur de disques, et vous pourrez les utiliser autant de fois que vous le voudrez. Les logiciels en location peuvent être utilisés jusqu'à l'extinction de votre ordinateur, mais ils ne peuvent pas être sauvegardés.
Pour charger ce logiciel, placez la disquette ou la cassette dans votre lecteur puis tapez: RUN "AMCHARGE" puis appuyez sur ENTER.
Un guide complet de l'emploi de ce logiciel vous sera livré avec le câble de téléchargement, et est disponible sur le service "3615 AMCHARGE".
Tapez 3615 AMCHARGE sur votre Minitel pour en savoir plus sur cette nouvelle technique révolutionnaire: le TELECHARGEMENT...

RENVOYEZ CE BON ET RECEVEZ GRATUITEMENT LE CABLE DE LIAISON MINITEL-AMSTRAD CPC QUI VOUS DONNERA ACCES A DES CENTAINES DE LOGICIELS PAR TELECHARGEMENT
Veuillez m'envoyer par retour
NOM: ....
ADRESSE: ....
CODE POSTAL .... VILLE ....

❏ 1 Câble de liaison Minitel-Amstrad CPC		gratuit
❏ Câbles supplémentaires Minitel-Amstrad CPC	x 49 F. =	
❏ Lot de 4 Disquettes vierges	x 99 F. =	
❏ Lot de 4 Cassettes vierges	x 29 F. =	
	Frais de Port et d'emballage =	19 F.
	Total =	

Réglement
Je joins / / un chèque bancaire (à l'ordre de AMCHARGE),/ / mandat-lettre / / je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 18F. pour frais de remboursement)
Je paie par Carte bancaire N° / / Date d'expiration / /
Préciser votre ordinateur CPC 464 / / CPC 6128 / /
A renvoyer à l'adresse: Signature

AMCHARGE
BP 36
06561 VALBONNE CEDEX

RAMBO III

ABSCHNITT 1

Sie sind John Rambo, ein Vietnam-Veteran auf einer neuen Mission in Afghanistan. Ihr ehemaliger Ausbilder, Colonel Trautman, geriet in sowjetische Gefangenschaft und wird irgendwo in deren Lager festgehalten. Rambos erste Aufgabe lautet, den Colonel zu finden und zu befreien. Gleichzeitig besteht die Möglichkeit, andere afghanische Gefangene zu befreien und den feindlichen Truppen empfindliche Verluste zuzufügen. Auf Ihrem Weg finden Sie verschiedene Gegenstände, die Ihnen bei Ihrer Mission entweder helfen, oder Sie behindern.

LADEANWEISUNG

KASSETTE

Legen Sie die zurückgespulte Kassette in den Recorder, geben Sie RUN" ein und drücken Sie die ENTER-Taste. Befolgen Sie die Anweisungen, die auf dem Bildschirm erscheinen. Ist ein Diskettenlaufwerk angeschlossen, geben Sie |TAPE ein und drücken die ENTER-Taste. Dann geben Sie RUN" ein und drücken die ENTER- Taste erneut.

(Das Zeichen | erhalten Sie, indem Sie bei gedrückter Shift-Taste die @-Taste betätigen.)

HINWEIS

Das Spiel wird in mehreren Teilen geladen. Nach Abschluß eines Abschnittes befolgen Sie bitte die Anweisungen auf dem Bildschirm zum Laden der folgenden Programmabschnitte.

CPC 464 DISKETTE

Legen Sie die Programmdiskette mit der Seite A nach oben in das Laufwerk. Tippen Sie |DISC und drücken Sie die ENTER-Taste, damit der Rechner auf das Diskettenlaufwerk zugreifen kann. Danach geben Sie RUN"DISC ein und drücken die ENTER-Taste zum Abschluß. Das Spiel wird nun automatisch geladen.

CPC 664 UND 6128 DISKETTE

Legen Sie die Programmdiskette mit der Seite A nach oben in das Laufwerk. Tippen Sie |DISC und drücken Sie die ENTER-Taste, damit der Rechner auf das Diskettenlaufwerk zugreifen kann. Danach geben Sie RUN"DISC ein und drücken die ENTER-Taste. Das Spiel wird nun automatisch geladen.

STEUERUNG

Das Spiel kann von einem Spieler mit dem Joystick oder über die Tastatur gespielt werden.

WICHTIGE TASTEN

K	—	GEGENSTAND AUFHEBEN/GEGEN ANGEZEIGTEN AUSRÜSTUNGSGEGENSTAND AUSWECHSELN
ENTER	—	AUSRÜSTUNG ANZEIGEN
H	—	WAFFE WÄHLEN
J	—	AUSRÜSTUNGSLISTE VERSCHIEBEN
L	—	GEGENSTAND BENUTZEN

Die folgenden Tasten sind frei definierbar

Q	—	Aufwärts
A	—	Abwärts
O	—	Links
P	—	Rechts
LEERFELD	—	Waffe abfeuern
T	—	Spielpause an/aus

ANZEIGEN UND PUNKTEWERTUNG

Im unteren Bildschirmabschnitt sehen Sie von links nach rechts folgende Informationen:

Waffen (Weapons) und Munition (Ammunition)
Ausrüstung (Inventory)
Punktezahl (Score)
Energie (Gesicht)

Die angezeigte Waffe ist die, welche Rambo derzeit bereit hält. Er kann auf seinem Weg fünf verschiedene Waffen finden:

1. Messer (Knife) — gehört zur Grundausstattung
2. Pfeile (Arrows)
3. Granat-Pfeile (Explosive Arrows)
4. Pistole und Schalldämpfer (Pistol and Silencer)
5. Maschinengewehr (Machine Gun)

Rambo kann alle Waffen gleichzeitig mit sich führen. Mit der Taste W wählen Sie davon eine andere Waffe aus.

Das Messer, die Pfeile und die Pistole (wenn der Schalldämpfer benutzt wird) sind leise Waffen, die keinen Alarm auslösen, im Gegensatz zu den Granat-Pfeilen, dem Maschinengewehr und der Pistole (ohne Schalldämpfer). Sobald der Alarm ertönt, werden die Wachen auf Rambo aufmerksam und greifen ihn an, was seine Mission erschwert. Der Alarm wird abgebrochen, wenn Rambo zu einer der leisen Waffen greift.

Rambo führt einen begrenzten Vorrat an Munition für alle auffindbaren Waffen mit sich, außer für das Messer, das nur für Nahkämpfe brauchbar ist. Die verbleibende Munition für die einzelnen Waffen sehen Sie unterhalb der Waffen. Sie ergänzen Ihre Vorräte durch Benutzen einer aufgefundenen Munitionskiste (AMMO BOX). Die Felder unter der Punktezahl zeigen drei Gegenstände, die Rambo zur Zeit mit sich führt. Er kann maximal zehn Gegenstände gleichzeitig tragen. Zum Ansehen aller derzeit mitgeführten Gegenstände verschieben Sie die Ausrüstungsliste nach links oder rechts. Durch Drücken der ENTER-Taste schalten Sie auf eine Gesamtanzeige aller Ausrüstungsteile um.

Zum Aufnehmen weiterer Gegenstände in die Ausrüstung verschieben Sie die Anzeige, bis das linke Feld leer ist. Nun bewegen Sie Rambo neben den gewünschten Gegenstand und drücken die Taste K. Der Gegenstand erscheint nun in diesem Feld. Sofern sich ein Gegenstand in dem Feld befindet, wird dieser gegen den neuen ausgetauscht.

PUNKTEWERTUNG

Ihre Punktezahl erhöht sich mit der Anzahl der vernichteten Feinde.

Zusätzliche Bonuspunkte erhalten Sie für das Befreien von afghanischen Gefangenen und für die Rettung des Colonel Trautman.

ENERGIE

Das Gesicht an der rechten Seite der Anzeigen spiegelt Rambos Kampfkraft wieder. Je mehr es sich in einen Totenkopf verändert, desto schwächer ist Rambo. Er stirbt, sobald das Gesicht vollständig zum Totenschädel wurde.

GEGENSTÄNDE

Die folgenden Gegenstände finden Sie im Bereich den Lagers:

Munitionskisten (Ammo Box), Verbandskasten (Medical kit), Taschenlampe (Glow Tube), Uniform, Schlüssel (Keys), Schalldämpfer (Silencer), Gummihandschuhe (Rubber Gloves), Minensuchgerät (Mine Detector), Batterien, Mine mit Berührungszünder (Anti-Personnel Mine).

Alle diese Gegenstände erscheinen in der Ausrüstungsliste (INVENTORY), sobald Rambo sie aufhebt. Zum Benutzen verschieben Sie den gewünschten Gegenstand in das mittlere Feld und drücken die L-Taste. Verbrauchsgüter, wie zum Beispiel die Munitionskiste, verschwinden nach Benutzung aus der Ausrüstungsliste. Alle anderen Gegenstände, wie beispielsweise Schlüssel, können beliebig oft verwendet werden.

TIPS UND TRICKS

1. Die Wachen werden Sie nicht bemerken, wenn Sie:
    a. eine der leisen Waffen benutzen
    b. ihnen nicht direkt vor die Augen laufen
    c. die Infrarotstrahlen der Alarmanlagen umgehen
    d. keinen Alarm auslösen
2. In einigen Räumen brauchen Sie die Wachen nicht zu töten, da diese Sie nicht bemerken.
3. Falls Sie einen Alarm auslösten, nehmen Sie eine der leisen Waffen zur Hand, und die Sirene wird nach kurzer Zeit abgeschaltet.
4. Die Gummihandschuhe schützen Sie vor elektrischen Schlägen.
5. Einige der Gegenstände funktionieren nur mit Batterien.
6. Sollten Sie festsitzen, hilft Ihnen vielleicht der eine oder andere Ausrüstungsgegenstand.
7. Munitionskisten und Verbandskästen sollten Sie nicht sofort benutzen, sondern für spätere Notfälle aufbewahren.
8. Achten Sie auf versteckte Schalter an den Wänden.
9. Die Schalttafeln an den Wänden lassen sich nur durch die Granat-Pfeile zerstören.
10. Merken Sie sich die Orte, an denen sich Gegenstände befinden, so daß Sie später bei Bedarf sofort wissen, wo Sie suchen müssen.

ABSCHNITT 2

Nach der Befreiung des Colonels, muß Rambo ihn sicher aus dem feindlichen Lager zu den afghanischen Widerstandskämpfern geleiten. Er selbst muß sich danach durch das feindliche Territorium nach Norden durchschlagen, wobei er versteckte Sprengladungen scharfmachen muß (die Anzahl der noch verbleibenden Bomben wird neben der benutzten Waffe angezeigt). Nach dem Erfüllen dieser Aufgabe muß Rambo den flugbereiten Helikopter finden, mit dem er aus der Gefahrenzone entkommen kann.

STEUERUNG

Wie in Abschnitt 1.

ANZEIGEN UND PUNKTEWERTUNG

Wie in Abschnitt 1.

TIPS UND TRICKS

1. Da alle Wachen hinter Ihnen her sind, heißt die Devise: Erst schießen, dann fragen.

ABSCHNITT 3

Rambo hat einen feindlichen Panzer erbeutet und hat nur noch eine kurze Distanz bis zur afghanischen Grenze, wo er vor den feindlichen Angriffen in Sicherheit ist. Unglücklicherweise sind alle Truppen in diesem Gebiet in Alarmzustand versetzt und versuchen, ihn abzufangen. Rambo's Mission ist fast beendet, das Gebiet muß von den feindlichen Truppen zurückerobert werden. Kann ein einzelner Mann die Kampfkraft einer ganzen Armee widerstehen? Es liegt ganz bei Ihnen!

STEUERUNG

Wie in Abschnitt 1.

ANZEIGEN UND PUNKTEWERTUNG

Wie in Abschnitt 1.

ANZEIGEN

Am oberen Bildschirmrand sehen Sie Ihre derzeitige Punktzahl und rechts daneben die Zeit.

Die Anzeigen am unteren Rand enthalten unter anderem:

1. Beschädigungsanzeige (Damage Meter)
2. Entfernungsmesser (Distance Indicator) — die numerische Anzeige am oberen rechten Bildschirmrand zeigt Ihnen die Entfernung zur Grenze.
3. Überhitzungsanzeige (Gun Heat Indicator) — sobald diese Anzeige voll ist, blockiert das Maschinengewehr wegen Überhitzung, und Sie müssen eine Feuerpause einlegen.

TIPS UND TRICKS

1. Feuern Sie in kurzen Stößen, um eine Überhitzung zu vermeiden.
2. Zerstören Sie die feindlichen Panzer, bevor Sie selbst abgeschossen werden.
3. Durch Beschießen der Bunker erledigen Sie alle feindlichen Kämpfer — ansonsten werden Sie mit Granaten bombardiert.

DANKSAGUNG

Programmiert von Andrew Deakin
Grafiken von Ivan Horn
Musik und Geräusche Jonathan Dunn
Produziert von D.C. Ward
Übersetzung AGC